

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan hakikat hidup manusia yang melekat sebagai kebutuhan dalam setiap individu yang tidak akan pernah bisa dihindari ataupun dilupakan, karena dalam aktivitas kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial dalam dirinya akan selalu menemukan sesuatu yang menimbulkan kata belum bisa belum tahu ataupun belum mahir, selain itu manusia adalah makhluk yang tidak pernah luput dari lupa. Oleh sebab itu, dengan belajar manusia akan mengalami berbagai macam perubahan baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotornya, sebuah kepastian bagi setiap individu bahwa dalam dirinya akan selalu ada dorongan untuk belajar dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhannya masing-masing demi mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2003, hlm. 2)

Belajar adalah Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selaras dengan ungkapan tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu proses pendewasaan diri secara utuh dan permanen dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa bahkan dari tidak terampil menjadi terampil, yang dihasilkan dari pengulangan-pengulangan berdasarkan hasil dari pengalaman belajar itu sendiri.

Belajar terjadi akibat adanya sebuah interaksi antara stimulus dan respon, yang menjadi fokus dalam uraian ini adalah interaksi antara guru dan para pelajarnya, seseorang telah dikatakan belajar apabila adanya suatu perubahan perilaku dalam dirinya dan dapat menunjukkan perubahan tersebut melalui perilaku

kehidupannya sehari-hari baik dilingkungan sekolah ataupun diluar sekolah. Dalam proses belajar yang paling penting adalah apa yang dikeluarkan oleh stimulus itu sendiri sebagai penentu dari hasil yang diinginkan dan penerimaan yang berupa respon. stimulus dalam hal ini adalah apa saja yang diajarkan oleh guru kepada para pelajarnya sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru itu sendiri.

Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, dapat tercermin dalam kualitas proses pembelajaran itu sendiri karena apa yang diberikan oleh guru itulah yang didapat oleh muridnya. Olehkarena itu, proses yang terjadi antara stimulus dan respon dalam dunia pendidikan sangat menentukan terutama dalam pendidikan jasmani yang memegang peranan penting dalam pembentukan karakter siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan kepada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional sendiri dapat diketahui dalam undang – undang seperti yang terdapat dalam <http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/> bahwa :

Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, Pendidikan jasmani memiliki andil di dalamnya, selain itu bidang tunggal yang unik dalam eksistensinya bukan hanya fokus kepada aktivitas jasmani itu sendiri, melainkan untuk mengembangkan potensi siswa secara utuh dan menyeluruh yang meliputi tiga aspek yaitu aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Mahendra (2007, hlm. 3) dalam bukunya Asas dan Falsafah penjas mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Untuk mencapai perkembangan yang optimal dalam pendidikan jasmani, secara fundamental yang harus menjadi perhatian utama adalah terpenuhinya waktu aktif belajar siswa. Waktu aktif belajar merupakan banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran. Waktu Aktif Belajar yang terpenuhi dapat tercermin saat aktivitas belajar sedang berlangsung, anak begitu aktif sesuai dengan kemampuannya masing-masing tanpa membedakan. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Suherman (2009, hlm. 115) bahwa: “Jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (>50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”.

Waktu aktif belajar merupakan waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Semakin tinggi waktu aktif belajar siswa maka secara otomatis perubahan kepribadiannya akan semakin berkembang, sebaliknya semakin rendah waktu aktif belajar maka semakin kurang pula perkembangan kepribadian siswa tersebut.

Pada kenyataannya dewasa ini optimalisasi waktu aktif belajar dalam pembelajaran penjas belum sepenuhnya teralisasi secara menyeluruh, kemungkinan belum terjangkaunya sosialisasi tentang paradigma penjas yang mutakhir, sehingga para guru penjas senior terutama yang berada di pelosok, masih menggunakan metode-metode pembelajaran yang klasik yaitu masih menekankan pada penguasaan teknik-teknik dasar cabang olahraga demi tercapainya sebuah prestasi tanpa mempertimbangkan kemampuan dan apa yang dibutuhkan oleh para siswanya, hal demikian tentunya membuat aktivitas pembelajaran menjadi monoton.

Kurang meratanya lulusan Sarjana Pendidikan Olahraga merupakan salahsatu penyebab kurang terpenuhinya pembelajaran penjas di beberapa sekolah, sehingga terjadi banyaknya kekosongan tenaga pengajar yang membidangi mata pelajaran penjas. Untuk memenuhi kekosongan tersebut kebanyakan yang terjadi di daerah penulis yaitu kecamatan gununghalu pihak sekolah memilih menunjuk tenaga pengajar yang sekiranya terampil dalam beberapa cabang olahraga, misalnya mahir dalam cabang olahraga sepakbola dan volly tanpa memperhatikan legalitasnya sehingga pembelajaran penjas menjadi kurang terarah.

Permasalahan yang sudah dipaparkan di atas merupakan pengalaman observasi yang penulis lakukan, sejauh ini belum terlihat adanya upaya untuk mengeksplorasi materi pembelajaran untuk memaksimalkan waktu aktif belajar siswa melainkan masih terfokus pada penguasaan teknik-teknik kecabangan olahraga yang tertuju kepada pencapaian prestasi, tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Siswa dibariskan.
- 2) Pemeriksaan absensi siswa.
- 3) Latihan teknik dasar.
- 4) Main.

Tahapan-tahapan tersebut hampir terjadi secara berulang-ulang, dimulai dengan membariskan siswa yang cukup sulit untuk diatur sehingga menyita waktu beberapa menit, latihan teknik dasar passing dengan peralatan yang terbatas memaksa para siswa menunggu giliran dengan waktu yang cukup lama intensitas latihannyapun menjadi minim, sedangkan bagi anak yang kurang berpotensi dan tidak menyukai aktifitas tersebut keberadaanya menjadi terisolir sehingga memilih untuk melukukan aktifitas sesuai dengan kehendaknya yang dapat mengganggu pembelajaran, dengan keadaan yang demikian memungkinkan terjadinya beberapa perubahan kondisi psikologis pada diri anak diantaranya

yaitu anak terlihat jenuh, kurang disiplin dan perlahan-lahan semangat belajarnya menjadi menurun.

Seiringan dengan waktu aktif belajar yang kurang terpenuhi secara maksimal, bersamaan dengan itu perkembangan anak secara holistik menjadi kurang terpenuhi. Tetentunya permasalahan seperti ini membuat pendidikan jasmani menjadi kurang berkesan dan kurang bermakna, eksistensinya menjadi kurang diprioritaskan, karena dipandang sebelah mata hanya sebatas hiburan saja dari penatnya aktifitas pembelajaran siswa yang dilakukan didalam kelas.

Mengingat demikian, harus ada upaya kreatif dan inovatif dalam penyelenggaraan pembelajaran penjas, dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa yaitu dengan melakukan eksplorasi dalam pembelajaran melalui modifikasi permainan bola besar. Permainan bola besar merupakan salahsatu permainan yang paling banyak digemari dikalangan masyarakat, karena permainan bola besar adalah suatu aktivitas permainan yang menggunakan bola besar, misalnya sepak bola, bola basket, dan bola volly. Dengan menggunakan permainan bola besar anak akan merasa mampu untuk menguasai bola karena bolanya yang berukuran cukup besar dan di modifikasi sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak, misalnya dalam menangkap, melempar, dan memantulkan bola.

Adanya modifikasi dalam aktivitas permainan, segala sesuatunya akan menjadi sesuai. Misalnya bola yang dimodifikasi dari yang sebenarnya diganti dengan menggunakan bola plastik, dengan demikian anak akan merasa mudah dan akan merasa mampu. Karena merujuk kepada konsep dari yang termudah sampai kepada yang tersulit, misalnya dari segi peraturan dan peralatan di sesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak, hal ini sesuai dengan ungkapan Yoyo bahagia dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA yaitu :

Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Selaras dengan uraian di atas, dengan demikian anak-anak merasa mampu untuk melakukan aktivitas gerak, dengan kata lain tidak ada anak yang merasa disisihkan karena kurangnya keterampilan gerak pada anak tersebut. Semua anak harus mendapatkan perlakuan yang sama sehingga eksistensinya dapat diakui dari aktivitas gerak yang dilakukan, antusias anakpun akan terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran sehingga waktu aktif belajar siswa terpenuhi.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di dalam latar belakang, mengenai kurangnya jumlah waktu aktif belajar, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Paradigma penjas yang baru belum diketahui secara menyeluruh oleh para guru penjas.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran pendidikan jasmani menjadi monoton.
3. Perencanaan pembelajaran yang kurang matang.
4. Kegiatan pembelajaran kurang terorganisir.
5. Terbatasnya media dan alat pembelajaran.
6. Kurangnya keterampilan guru dalam penguasaan kelas sehingga aktivitas gerak siswa menjadi tidak terkontrol.
7. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti aktifitas pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi di sekitar upaya pemecahan masalah melalui aktivitas permainan bola besar yang dimodifikasi dalam pembelajaran penjas sebagai upaya untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa kelas V MI Cibodas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah modifikasi permainan bola besar dalam pembelajaran penjas dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?”

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tentang rendahnya waktu aktif belajar siswa di MI cibodas karena kurangnya kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga waktu aktif belajar siswa cenderung rendah. Permasalahan ini akan di pecahkan melalui metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) tentang pembelajaran penjas melalui aktivitas permainan bola besar yang dimodifikasi. Dengan adanya modifikasi permainan dalam pembelajaran, akan mendorong minat belajar siswa karena pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan dibandingkan dengan melakukan teknik-teknik kecabangan olahraga.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa melalui aktifitas permainan bola besar yang dimodifikasi dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan terutama dalam optimalisasi waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran penjas khususnya di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan waktu aktif Belajar dengan semaksimal mungkin. Sehingga perkembangan anak secara *holistik* dalam proses pembelajaran dapat berkembang secara optimal.

b. Bagi para guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani terhadap penerapan modifikasi permainan bola besar yang sesuai untuk meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Manfaat Bagi Anak

Untuk mendorong minat belajar siswa, Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

d. Bagi sekolah

Bagi lembaga sekolah MI Cibodas dan pihak-pihak yang berkompeten dalam bidang pendidikan jasmani dan kesehatan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk menyusun langkah-langkah kebijakan di dunia pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya dalam meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa di MI, SD, atau lembaga sekolah lainnya.

G. Struktur Organisasi

Urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi dari bab pertama sampai terakhir, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Cara Pemecahan Masalah
- F. Tujuan Penelitian
- G. Manfaat Penelitian
- H. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERIKIR DAN HIPOTESIS

- A. Kajian Pustaka
- B. Kerangka Berfikir
- C. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Rancangan Penelitian
- B. Waktu dan Tempat Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Variabel Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian

B. Hasil Penelitian

1. Pra Observasi
2. Siklus 1 Tindakan 1
3. Siklus 1 Tindakan 2
4. Siklus 2 Tindakan 1
5. Siklus 2 Tindakan 2

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran